

**UNIOPET CENTRO UNIVERSITÁRIO
CAMILA PACHECO
FABIO FERREIRA
RAFAEL DAVI PERSUHN DOS SANTOS
VICTOR GUSTAVO LEUCZ
WESLEY LUAN ALVES**

**O QUE QUERO SER QUANDO CRESCER? UM APLICATIVO COM FOCO
NA PRÁTICA DA PROFISSÃO**

**CURITIBA
2021**

CAMILA PACHECO
FABIO FERREIRA
RAFAEL DAVI PERSUHN DOS SANTOS
VICTOR GUSTAVO LEUCZ
WESLEY LUAN ALVES

**O QUE QUERO SER QUANDO CRESCER? UM APLICATIVO COM FOCO
NA PRATICIDADE DA PROFISSÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado durante o segundo semestre de 2021 ao Centro Universitário UniOpet para obtenção de título de Tecnólogo em Marketing

Orientadora: Prof.^a Viviane Ongaro

CURITIBA
2021

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. PROBLEMA DE PESQUISA	7
3. OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICO	8
3.1 OBJETIVO ESPECÍFICO	8
4. JUSTIFICATIVA	9
5. METODOLOGIA	13
6. PERSONA (MAPA DA EMPATIA)	16
6.1 O QUE PENSA E SENTE?	16
6.2 O QUE VÊ?	16
6.3 O QUE FALA E FAZ?	17
6.4 O QUE OUVI?.....	17
6.5 QUAIS SÃO AS SUAS DORES?	18
6.6 QUAIS SÃO AS SUAS NECESSIDADES?	19
7. PESQUISA	20
8. MAPA PROPOSTA DE VALOR	23
8.1 ANÁLISE DA PROPOSTA DE VALOR:	23
9. CANVA	25
9.1 CUSTOS E RECEITAS	26
9.1.1 CUSTOS	26
9.1.2 FORMAÇÃO DE PREÇO	28
10. PROTÓTIPO	29
11. CONCLUSÃO	30
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33

RESUMO

Seguindo a tendência de volatilidade e dinamismo da sociedade, bem como a de adaptabilidade e aprendizado contínuo, que são cada vez mais necessários e até mesmo exigidos para o mercado profissional contemporâneo, o aplicativo “O que quero ser quando crescer?” dispõe de meios que acompanham e vão além do convencional no que se trata de testes vocacionais, educação e direcionamento profissional. Ele guia o usuário por meio do caos moderno, e incorpora experiências reais, oferecendo suporte ao movimento contínuo de escolhas e adaptação profissional.

A plataforma também permite um maior conhecimento de habilidades já pertencentes e ignoradas pelos próprios usuários, que poderiam ser aproveitadas para um redirecionamento profissional, bem como competências que podem ser desenvolvidas para um melhor desempenho em uma área de atuação. Um aluno do ensino fundamental ou médio, poderia desde cedo ter vivência em ferramentas extremamente necessárias para a sua futura carreira profissional, ou conseguir identificar de maneira prévia uma escolha errada a qual detectou uma inaptidão.

Devido a gigantesca metamorfose de funções e aptidões, a capacidade técnica vem gradativamente sendo mais necessária para o desenvolvimento acadêmico e profissional, visto que a cada dia, novas aplicabilidades surgem e novos trabalhos são desenvolvidos, originando cargos que requerem um profissional segmentado para uma especialização que às vezes ainda nem foi criada. Por isso o aplicativo conta com oportunidades direcionadas para o perfil de cada usuário, sendo ele estudante, profissional ou empresa.

A proposta de valor está justamente na confiança que o aplicativo gera e na forma como ele desenvolve essa segurança na hora de escolhas tão delicadas que são até mesmo evitadas. O App conta com coachings de carreira e psicólogos especializados em orientação e reorientação profissional, trabalhando junto com os desenvolvedores software e empresas líderes de mercado para direcionar o melhor conselho.

A Comunidade que faz parte do aplicativo expande a dinâmica social, oferecendo ainda mais suporte para indecisões com demonstrações práticas, oportunidades

direcionadas com vagas de cursos e empregos exclusivas, orientação específicas, mentorias, eventos, networking e conteúdo selecionado.

O aplicativo “O que quero ser quando crescer é gratuito, e poderá ser baixado em todas as plataformas Android, IOS ou aberto diretamente na web. Muitos ainda, terão o programa diretamente em nossas empresas parceiras auxiliando a jornada de crescimento de estudo e profissional.

O Objetivo do aplicativo é retirar totalmente o aspecto leigo das escolhas, capacitando pessoas e empresas em suas possibilidades com uma bagagem de anos de experiência em apenas um clique. A maioria dos testes vocacionais e aplicativos de recursos humanos oferecem um norte de escolhas, mas eles não estão lá se essas escolhas precisam se adaptar ou querem mudar, se o profissional ou empresa querem um novo rumo ou pretendem mudar de segmento.

Não é preciso perder habilidades já adquiridas ou mercado conquistado há anos com esforço e dedicação para mudar. Saber como potencializar o crescimento para que ele possa oferecer um retorno melhor, usando ferramentas a disposição são a chave para qualificar pessoas e empresas que buscam crescer e agregar valor para a sociedade por meio de seus produtos e serviços são a chave para o desenvolvimento coletivo, que é uma das grandes propostas da criação do modelo de negócios do aplicativo “O que quero ser quando crescer”.

Palavras chave: carreira profissional, aplicativo de empregabilidade, aproveitamento de experiência, crescimento profissional

1. INTRODUÇÃO

O que quero ser quando crescer? É uma Pergunta que sempre encontra novos contextos. Ela começa nas etapas iniciais da vida de maneira lúdica, muitas vezes representadas por sonhos infantis, encontra a juventude, onde percebe que o futuro às vezes polemiza o presente, com trilhas de figuras severas, onde escolhas trazem cada vez mais um aspecto imprescindível, tanto quanto irremediável. Logo mais, essa pergunta conduz novas particularidades, porém continua a acompanhar todos em sua trajetória de vida, tal como profissional, afinal, novos recomeços surgem e novos motivos para querer crescer manifestam-se junto a eles. Antes de ingressar em uma faculdade, a pergunta acerca qual função será exercida na vida profissional. Na trajetória profissional, a pergunta muitas vezes advém a respeito das tarefas exercidas, e se elas realmente são componentes corretos do que foi planejado, aprendido e sonhado em seu princípio. A todo momento escolhas são questionadas, e decisões unilaterais colocam possibilidades distintas em primícias, que aparentam estar tardiamente longe do alcance de uma nova possibilidade. Esses questionamentos geram um desconforto tão grande, que eleger uma opção passa a ser o desafio dos desafios, visto que a cada nova escolha, é preciso encarar o desafio que é crescer, onde qualquer esboço dúbio de critério incorreto, pode estender o ponto inicial por muitos anos.

Desta forma, com o intuito de focar na praticidade do desenvolvimento de uma carreira profissional e abrir possibilidade para experimentar oportunidades almeçadas de maneira real, ou mesmo para ter mais certeza e não desistir dos sonhos por uma pressuposição errônea, pensou-se em um aplicativo que demonstra através de parcerias com empresas, faculdades e mentores a real vivência da profissão, que traz para a realidade da profissão em seu dia a dia. Com esta solução, é possível poupar tempo e investimento obtendo decisões mais assertivas, expandindo oportunidades para quem já possui ou quer trocar de profissão, demonstrando práticas concretas em relação das mesmas.

2. PROBLEMA DE PESQUISA

O mundo era aparentemente simples na década de 50, as pessoas estudavam, entravam em uma empresa e passavam praticamente a vida inteira nela até se aposentar. Na década de 80 e 90 o mundo passou a ser mais complexo e quem aprimorava tecnologias e entendia como se expandir de modo global, passou a ser um diferencial na hora de conquistar mercados. Porém hoje não basta apenas aprimorar tecnologias, pois mesmo assim, ela pode não fazer sucesso, com todo o mundo altamente globalizado, os clientes não se convencem mais com propostas rasas, é tudo extremamente pessoal, com a segmentação chegando a um nível que nunca havia sido visto. Estamos saindo de um mundo complexo para um mundo praticamente incompreensível, onde a fragilidade é a ideia de que estamos suscetíveis a catástrofes a qualquer momento, e todas as empresas e escolhas profissionais que estão construídas sobre bases frágeis e fixas podem desmoronar da noite para o dia. Em meio a toda essa incerteza, qual curso técnico ou superior um jovem irá escolher? Ou um profissional que se encontra perdido na carreira que está, de que maneira ele irá aproveitar o conhecimento e experiência que já possui para alavancar e transformar a sua jornada profissional? Como que uma pessoa já formada pode ter certeza que mudar totalmente e começar do zero pode ser uma boa escolha? Quais habilidades estes profissionais devem adquirir e como o mercado responde a tudo isso?

3. OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICO

Analisar o comportamento das pessoas em suas respectivas decisões acadêmicas, profissionais e técnicas, com a proposta de um aplicativo que as oriente de acordo com o seu perfil.

Oferecer caminhos e meios para realização ocupacional com liberdade de escolha e interligação de possibilidades e profissões.

3.1 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Analisar os questionamentos de pessoas que estão começando a pensar no futuro da carreira profissional
- Analisar os fatores que levam alguém com uma carreira profissional estabilizada a trocar de profissão drasticamente
- Questionar alguém que já tenha carreira profissional estabilizada a respeito dos fatores levados em consideração para a tomada de decisão
- Questionar se optaria uma solução que poupasse tempo e investimento para a realização do sonho de carreira ideal
- Analisar as frustrações passadas e se valeram a pena
- Verificar se um aplicativo seria a solução ideal

4. JUSTIFICATIVA

A modernidade líquida designa uma nova época em que as relações sociais, econômicas e de produção são frágeis, fugazes e maleáveis, por isto a denominação de modernidade líquida. (BAUMAN, 1999).

O conceito de dinamismo é definido pela “característica daquele ou daquilo que é enérgico, ativo; diligência, energia, vitalidade”. Analisando isso em nosso contexto moderno, o dinamismo apresentou mudanças cruciais e ainda mais aceleradas principalmente em decorrência da pandemia mundial. (OXFORD, 2021).

Novos conceitos de análise e explanação das dinâmicas sociais se concretizaram em todas as nossas relações profissionais e interpessoais. Em 2018, o documentário Fixed: The Science/Fiction of Human Enhancement menciona o ambiente que estamos atualmente: “Situações em que as condições não são simplesmente instáveis, são caóticas; nos quais os resultados não são simplesmente difíceis de prever, e sim completamente imprevisíveis. Ou, para usar a linguagem particular desses frameworks, situações em que o que acontece não é simplesmente ambíguo, é incompreensível.” (CASCIO, 2018).

O conceito de mundo VICA (Volátil, Incerto, Complexo e Ambíguo), ou do termo original VUCA (Volatile, Uncertain, Complex and Ambiguous), foi um conceito que surgiu com maior força na década de 90 para explicar uma nova visão de mundo, baseando-se nos cenários das 4 décadas anteriores pós Guerra Fria, como marca uma complexidade e volatilidade em um contexto de transformações rápidas e forte presença tecnológica. Sendo digitalização ou essa presença de máquinas e sistemas a energia vital para a construção de modelos de negócios, bem como a ampliação dos mesmos. (ANTONIO CELSO RIBEIRO BRASILIANO, 2017).

Podemos dizer que entre 1985 até 2019, a palavra VUCA era útil, pois o mundo era muito volátil e aumentou de maneira grande a capacidade de ampliar o conhecimento, por exemplo, se alguém em 1970 abrisse uma loja de produtos eletrônicos era preciso ter bons produtos e massificar ao ponto de crescer e se expandir, já no ano 2000 era preciso que esses produtos tivessem uma tradução ou uma nova abrangência cultural para outros idiomas e nacionalidades, mas em

2020 foi observado que era preciso ter algo ainda mais rápido e mais dinâmico, surgindo assim o mundo BANI (*Anxious* (ansioso), *Nonlinear* (não linear) e *Incomprehensible* (incompreensível).

Eventos parecem desconectados e desproporcionais. Sem uma estrutura bem definida e padronizada, não é possível fazer organizações estruturadas. Logo, planejamentos detalhados e de longo prazo podem não fazer mais sentido. Essa incompreensão é gerada quando tentamos encontrar respostas, mas as respostas não fazem sentido. As certezas estão abaladas frente ao que desconhecemos. Dessa forma, precisamos entender que não temos o controle sobre tudo. (JAMAIS CASCIO, 2021)

Não há mais ninguém que domine todas as variáveis, esse novo mundo é marcado pela ambiguidade e pela fragilidade. O mundo VUCA foi feito de grandes teorias explicativas que hoje não parecem mais ter muito sentido, a informação continua sendo importante, porém ela deixou de ser centralizada e parou de seguir uma linha única de crescimento. Uma empresa que fabricava vídeo games, apenas por lançar uma nova funcionabilidade, um gráfico bonito, ou um novo jogo de uma série famosa, sabia que iria ter sucesso pela teoria explicativa. Hoje, sabe-se que podem existir milhares de variáveis e mesmo com as melhores prerrogativas, podem acabar não agradando o público por um simples fator externo ocorrido de um dia para o outro. Ou seja, um produto com plano de criação de 2 anos pode estar em risco se considerar apenas os fatores iniciais do projeto, e mesmo considerando fatores de mercado até o último minuto de lançamento, algo pode acontecer no dia seguinte e afetar exponencialmente as vendas. Esta é a fragilidade atual.

Um dos maiores focos do nosso aplicativo “O que quero ser quando crescer”, dito como a *Learnability* (“Aprendibilidade”), que é a capacidade de aprender constantemente e produzir conhecimento, conteúdo e habilidade permanentemente. (KARNAL, 2021).

Por exemplo, uma pessoa que ama animais de estimação, ao ter uma experiência de cuidado na infância, ou simplesmente pelo fato de simpatizar com os animais desde sempre, começa a acreditar que isso é uma possível vocação para o seu futuro profissional. Essa pessoa começa a buscar uma vivência dentro dessa profissão, de repente ela vai ao Pet Shop e imagina que será algo semelhante, ou se for um jovem, começa a focar mais nas aulas de biologia, aí

começa o seu aprendizado.

O grande contraponto é que, após muitos estudos e muita justificativa em cima das escolhas pessoais em disposição ao curso deferido, ao se deparar na vivência do curso superior, o estudante irá ser desafiado muitas vezes a uma realidade totalmente diferente daquilo que imaginava. Ele descobre que terá que lidar com situações frágeis e partes críticas exercidas pelo estudo de sua função. Às vezes pode parecer fácil lidar com doenças cotidianas de alguns animais como no curso de veterinária, mas ao se defrontar-se com um animal atropelado ou vítima de maus tratos, pode ser uma questão a qual o estudante não contava e faz parte cotidiana da profissão que tanto almejou.

Até mesmo após se formar, dispondo de uma bagagem maior ainda de estudos, o formando acaba não se encontrando no ambiente profissional, por acreditar que seria aplicar apenas aquilo que estudou. Ele não tem ideia de que às vezes existem requisitos para trabalhar em determinada vaga, ou de repente se ele trabalhar como um profissional liberal, precisa entender a legislação envolvida em um trabalhador autônomo, na necessidade de entender de marketing pessoal e como os ambientes virtuais dispõem as ofertas de trabalho atualmente.

Hoje podemos contar com diversos portais como feiras de profissões on-line e testes vocacionais que auxiliam a busca da carreira certa com base em seu perfil. “O jovem conhece pouquíssimas profissões e no processo de autoconhecimento, é preciso refletir sobre nossos valores mais importantes. É importante entender também seus gostos e interesses em meio a isso. É preciso desconstruir a crença de escolhas eternas, de certo e errado.” (ROBERTA CAVALCANTE, 2020).

Os testes vocacionais mais comuns e feiras de profissões aplicam muita pressão perante as escolhas e oferecem uma linha reta em meio a um mundo altamente descentralizado. O aplicativo “O que quero ser quando crescer”, trabalha em cima das escolhas e habilidades não como certas ou erradas, ou de maneira perene e irrevogável, mas sim, mostrando como essas habilidades pessoais e profissionais podem ser trabalhadas no perfil dispostas a resolver problemas do mercado e como podem ser englobadas em diversas carreiras.

Profissões abrangem graduações distintas atualmente, uma formação acadêmica vai além de gostos aleatórios ou sonhos intangíveis, ela engloba habilidades adquiridas e ferramentas de resoluções profissionais.

Há uma grande inflação de profissionais qualificados no Brasil, pois

muitos desses profissionais, apesar de terem uma grande bagagem de conhecimento, carecem de fundamentos técnicos. Por exemplo, há profissionais que se formam em Design, mas não possuem conhecimento em pacote Adobe completo, nem ao menos básico, aplicativos que são essencialmente necessários para o desempenho do trabalho na maioria das empresas atualmente. Há arquitetos que não sabem utilizar AutoCAD, um programa de desenvolvimento de peças de desenho técnico em duas dimensões e para criação de modelos tridimensionais. Qualquer profissional atuante nessas áreas, que está ativo no mercado de trabalho sabe que é requisito básico ter o conhecimento desses softwares, e que sem eles, mesmo possuindo formação ou até mesmo mestrado ou doutorado na área, podem ser a chave na hora da contratação. Inclusive muitas empresas preferem absorver a entrada de trabalhadores menos qualificados, mas que dominam o que essas ferramentas importantes, pois além de precisar pagar menos ao profissional, muitas vezes ele irá desempenhar mais precisamente a demanda do que é solicitado.

A experiência sobre essas ferramentas, que engloba o conhecimento sobre materiais da profissão, é algo que não deveria ser apenas privilégio de um estagiário ou de um profissional pleno muito engajado na área, pois para que o próprio mercado de trabalho consiga absorver pessoas mais qualificadas de maneira produtiva, deveria haver um incentivo prévio sobre essas importantes ferramentas necessárias para a profissão, como um período antes da formação superior, fornecendo o conhecimento a respeito desses mecanismos importantes no cotidiano da carreira. Muitas profissões exigem mais bagagem de conhecimento sobre os utensílios de trabalho, do que do próprio aprendizado teórico, fazendo com que o estudante muitas vezes saia da faculdade e se depare com algo totalmente diferente do que ele aprendeu e vivenciou.

5. METODOLOGIA

Utilizaremos uma pesquisa quantitativa baseada em respostas de adolescentes que estão começando a pensar na sua carreira profissional e adultos que já possuem uma carreira estável. Primeiramente verificando com o Grupo 2 (adultos) os motivos que levaram a pensar na possibilidade de troca de profissão e todos os fatores que influenciam nessa possibilidade durante a sua jornada profissional. Em seguida, verificar quais são os questionamentos e influências do Grupo 1 (adolescentes) que ainda não ingressaram na carreira profissional, identificando se possuem ou não um plano para a sua carreira e se seria viável uma solução na qual conseguissem presenciar a realidade do caminho que querem seguir.

O aplicativo “O que quero ser quando crescer” realiza uma abordagem para a profissão direcionada desde ao aluno que está no ensino médio, até profissionais que já atuam na área, mas encontram-se perdidos e não sabem como aplicar o seu conhecimento, ou realizar o Learnability para se aprimorar e/ou mudar de área aprendendo novas coisas, tanto quanto aproveitando o seu conhecimento.

O app também conta com materiais de apoio para a área desejada, bem como instruções de habilidades e cursos recomendados para a execução prática do conhecimento aprendido na faculdade.

Se um aluno interessado na graduação de design baixar o aplicativo, ele irá se deparar tanto com instruções do que ele pode buscar para desenvolver as suas habilidades de âmbito geral, quanto para o que empresas reais dizem ser crucial aprender para a prática no trabalho. Vamos exemplificar a baixo.

Curso: Design

Habilidades necessárias na maioria das empresas: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Dimension, CorelDRAW, programação UX/UI, Adobe Premiere Pro, ZBrush e etc.

Agora se o usuário do aplicativo refinar a sua busca entre Design Gráfico e de produto, selecionando, por exemplo, Design de produto, as habilidades

necessárias são direcionadas aos aplicativos mais utilizados para essa área como: 3DSMAX, Autocad, Magicplan, Homstyler, ZBrush, Adobe Photoshop.

Isso pode ser interessante, pois o estudante irá analisar os softwares que servem para duas opções de design expandindo leques de trabalho, como o ZBrush e o Photoshop que servem para ambas, e ao clicar em cada um desses aplicativos o usuário verá todas as áreas que esse software é utilizado atualmente, observando profissões das quais ele poderá realizar uma especialização ou quem sabe trocar totalmente para uma nova, utilizando habilidades já conquistadas. Ao clicar em Autocad por exemplo, o usuário irá ver que a habilidade nesse software é utilizada em áreas como Arquitetura e Engenharia.

Se o usuário clicar em Adobe Premiere Pro, além de ver outros softwares do mesmo nicho como o Sony Vegas ou Movavi, irá ver que a sua habilidade pode ser utilizada para publicidade e propaganda, produção musical, cinema, marketing digital, entre outras.

Além disso, aproveitando a descentralização da internet e democratização das informações, o aluno ao clicar no software de interesse será direcionado a plataformas gratuitas que realizam a instrução dessa habilidade como o YouTube, para plataformas mais baratas e com promoções atuais como Udemy e Hotmart, que oferecem opções mais avançadas e até mesmo certificadas, e também para faculdades e universidades que oferecem total ensino e graduação para o curso desejado.

Tudo isso interligado a empresas 100% verificadas, que irão oferecer instruções e dicas sobre o que os chefes e líderes reais dessa companhia esperam e cobram no dia-a-dia dos seus funcionários, bem como os softwares que esses funcionários utilizam e quais problemas eles precisam resolver atualmente. Também poderão ser agendadas visitas e entrevistas para programas de estágio e “treinee” nas mesmas companhias quando houver disponibilidade, ajudando as mesmas em seu setor de RH para alunos totalmente informados sobre o que a companhia necessita.

O aplicativo “O que quero ser quando crescer”, também oferece esse mesmo código para empresários acharem novos nichos de atuação, com a interligação de negócios B2B (Business to Business), por exemplo, da mesma

maneira que um estudante que está procurando o seu curso desejado, o empresário pode digitar o nicho de atuação da sua empresa, e será direcionado para opções de negócios.

Imagine um empresário do ramo de pizzas, que ao digitar Pizzaria será direcionado a instruções de modelos de negócios de empresas como Pizza Hut e empresas alimentícias que estão fazendo sucesso no mundo atualmente, bem como novas ideias de negócios e interligação com outras empresas facilitadoras do seu negócio, como firmas que fabricam papelão por um preço melhor para as caixas de pizza, até mesmo para empresas de transporte como Uber e Happy. Também terá um perfil direcionado do seu público alvo e o que o seu tipo de cliente costuma buscar (*B2C – Business to Customer*), a que horário e quanto costuma gastar. Tudo com informações precisas fornecidas diretamente pelos cookies do nosso aplicativo.

6. PERSONA (MAPA DA EMPATIA)

Nome: Denis.

Idade: 18 anos.

6.1 O QUE PENSA E SENTE?

Denis está assustando em relação ao mundo, ele acaba de fazer 18 anos e começa a balizar suas expectativas e sonhos com a realidade. Ele não passou no vestibular na primeira vez e agora está em dúvida se entra para o mercado de trabalho ou se foca nos estudos. Denis também sabe que o melhor para ele seria estudar, mas por viver de aluguel com os pais ele começa a se sentir na obrigação de contribuir financeiramente com a família.

Apesar dos seus pais o ajudarem financeiramente, infelizmente não é possível bancar mais um curso preparatório para ele, pois os seus pais trabalham como autônomos e não encontram oportunidades no mercado de trabalho.

Denis possui vários sonhos, o primeiro deles é conseguir comprar uma casa própria para ele e para a família, ele tem medo em relação ao futuro dos pais, pois além de não terem uma condição financeira muito estável, estão em idade mais avançada, o que dificulta ainda mais na hora de conseguirem um emprego.

Denis sabe que tem capacidade de passar em curso superior de qualidade, mas sabe que mesmo se passasse em uma instituição pública, teria que trabalhar para ajudar no sustento da família.

Apesar de tudo, ele sonha alto e acredita que ainda vai ter sucesso na área que escolher, mas sabe que para isso precisa se preparar para encontrar ir de encontro às oportunidades.

6.2 O QUE VÊ?

Denis é filho único e vive em uma região afastada do centro da cidade, devido às ofertas mais baratas de aluguel, quando ele quer sair, geralmente

utiliza o transporte público. Devido ao fato de ainda não obter a sua fonte de renda por conta própria, ele dificilmente sai com os seus amigos remanescentes do ensino médio, mas mantém contato com eles pela internet.

Denis era bolsista de um bom colégio particular, porém agora ele encara uma realidade diferente da encontrada por seus amigos que conseguiram pagar uma faculdade particular, sendo que, os seus poucos amigos bolsistas que se encontravam em uma situação semelhante à dele conseguiram passar na Universidade Federal.

O seu cotidiano é dividido entre estudar e acompanhar a rotina dos pais, que mesmo com as adversidades, conseguem prover o sustento da família.

6.3 O QUE FALA E FAZ?

Denis é um rapaz dedicado, que divide o seu tempo entre estudar muito e descansar jogando vídeo game, ele sempre gostou da área de neurociência, o que o levou a tentar o seu primeiro vestibular para uma vaga em medicina, mas mesmo estudando muito, não conseguiu passar no vestibular. De qualquer maneira, o âmbito de estudo que ele almeja demanda de um tempo integral de estudo, o qual ele sabe que não irá dispor, pois precisa começar uma carreira e contribuir financeiramente com a família. Devido a isso, ele tem passado mais tempo no vídeo game e começa a refletir sobre as possibilidades nas áreas de tecnologia, a qual já possui conhecimento, inclusive adquirindo alguns cursos acessíveis, que lhe deram uma boa bagagem para a área, encontrando até mesmo ofertas de emprego, antes mesmo de começar alguma graduação ou se especializar ainda mais no assunto.

6.4 O QUE OUVI?

Denis é uma pessoa cética e por sempre ter gostado de neurociência, tem como referência autores e professores como Richard Dawkins (biólogo e escritor britânico) e Steven Pinker (professor da Universidade Harvard e escritor de livros de divulgação científica); já na área de tecnologia ele gosta muito das inovações de John McAfee (criador do antivírus McAfee) e Gabe Newell (desenvolvedor de

jogos). Na cultura pop se vê influenciado por George Lucas (criador dos filmes da série Star Wars), Gene Roddenberry (Criador da série Star Trek), Christopher Nolan, Jonathan Nolan e J. J. Abrams (Escritores/Diretores de diversos filmes em Hollywood).

Suas marcas favoritas são Sony (tecnologia), Burguer King (Alimentos), Adidas (vestuário).

Costuma se comunicar pelas redes sociais WhatsApp, Instagram, YouTube e Facebook.

6.5 QUAIS SÃO AS SUAS DORES?

Denis tem medo de tentar um novo vestibular para medicina e não passar, ao mesmo tempo em que tem medo de conseguir passar e não conseguir seguir adiante no curso, devido aos custos de se manter e ainda precisar contribuir financeiramente com a sua família. O seu pai tem uma doença crônica, que vem afetando cada vez mais a rotina familiar, deixando-o ainda mais incerto sobre o futuro e o sustento da sua família.

Ele ainda se sente frustrado por não ter passado no vestibular na primeira vez, isso se intensifica quando percebe que se tivesse optado por um curso com menos concorrência, poderia ter passado com a mesma nota que adquiriu no concurso anterior para a concorrida vaga em medicina. Se ele optasse para contabilidade ou sistemas de informação, além de ter menos concorrência, conseguiria rapidamente um estágio na área, pois além de já possuir habilidades que são exigidas por esse mercado, Denis possui amigos que poderiam o indicar para uma vaga na área, e assim já estaria ajudando financeiramente a sua família e começando a sua ascensão profissional.

Para conseguir realizar os seus sonhos de ter uma vida melhor, ele precisa decidir qual área pretende seguir em sua vida pessoal e profissional, balizando entre sonhos, desejos, habilidades e realidade.

6.6 QUAIS SÃO AS SUAS NECESSIDADES?

Denis quer se encontrar profissionalmente, ele tem sonhos, desejos e habilidades, mas não sabe por qual optar, se encontrar no meio dessas dúvidas seria uma grande realização pessoal e profissional para ele.

Para Denis, sucesso é conseguir realizar tudo que almeja sem preocupações externas, ele quer conseguir uma casa própria para a sua família, bem como sucesso profissional na área que escolher.

Seus problemas acabariam com uma renda mensal fixa aos seus pais e para ele, com a segurança de não viver mais na dependência de aluguel.

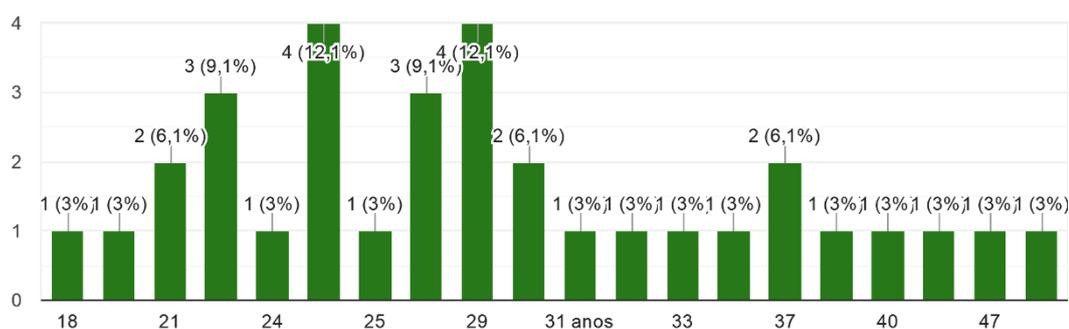
7. PESQUISA

Na pesquisa realizada, foram entrevistadas 33 pessoas, correspondendo em sua maioria com a idade de 23 e 29 anos. 39,4% das pessoas entrevistadas estão cursando um ensino superior.

78,8% dos entrevistados pretendem estudar em uma instituição de ensino privado, comércio exterior é a graduação mais desejada, porém os resultados foram muito diversificados, incluindo áreas de humanas, exatas e tecnológicas.

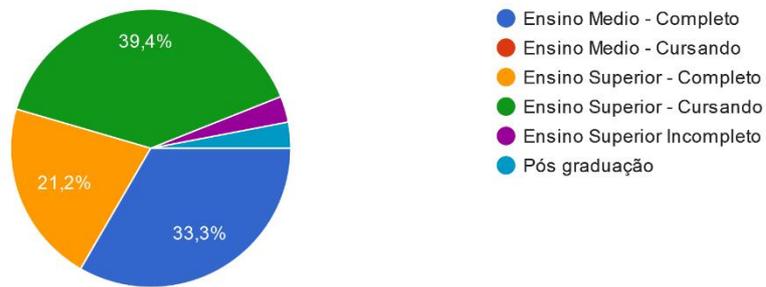
O principal motivo pelo qual os entrevistados não estão estudando ainda, foi justificado pela falta de condições financeiras (33,3%), seguido pela ausência de tempo (30,3%). A renda mensal dos entrevistados varia, sendo 36,4% recebendo entre R\$1.100,00 a R\$2.000,00 por mês, e apenas 9,1% mais do que R\$4.000,00. A última pergunta do nosso questionário, ressaltou justamente sobre qual maneira o nosso aplicativo poderia auxiliar na escolha do seu curso, as respostas em sua maioria foram justamente sobre a própria ajuda na escolha do curso ou profissão que elas pretendem seguir no futuro.

Idade
33 respostas



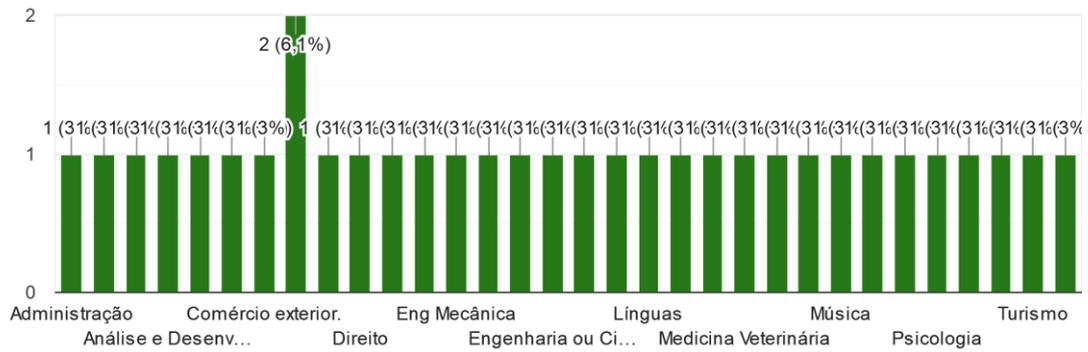
Grau de escolaridade

33 respostas



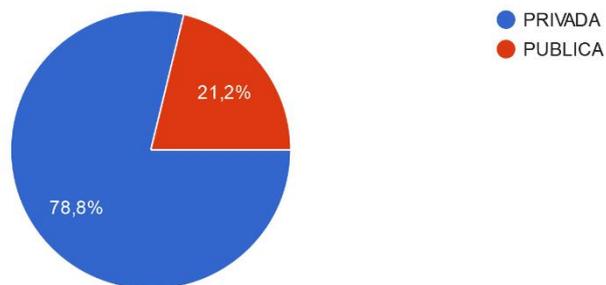
Qual sua curso você pretende fazer?

33 respostas



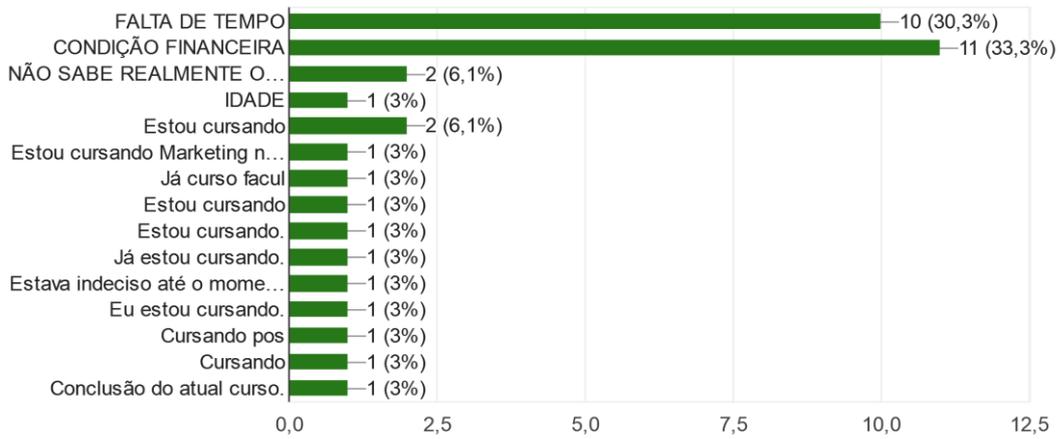
Pretende fazer faculdade:

33 respostas



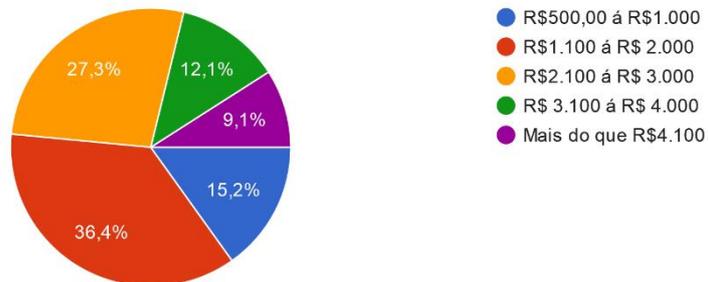
Qual o principal motivo pelo qual não está cursando uma faculdade no momento?

33 respostas



Qual a sua renda mensal ?

33 respostas



8. MAPA PROPOSTA DE VALOR

De acordo com o perfil da persona que é o Denis, a proposta de valor irá orientar jovens e adultos para ter uma escolha decisiva na sua carreira profissional.

O aplicativo O que quero ser quando crescer é inovador, pois irá direcionar o público-alvo que está confuso em saber qual carreira seguir, e o diferencial dele é que além desse direcionamento, cederá aulas práticas experimentais para o futuro universitário identificar se o curso escolhido é o que ele realmente esperava, pois a grande frustração do público-alvo é ter medo de fazer um curso que não se identifica e gastar dinheiro com uma futura profissão que não lhe agrade.

8.1 ANÁLISE DA PROPOSTA DE VALOR:

Perfil do cliente:

Tarefas do cliente: Baseado no aplicativo o público-alvo vai ter a orientação de qual carreira seguir.

Dores: Identificando o público-alvo, as suas dores é ter dúvidas referente ao seu futuro e sua carreira profissional, o receio de cursar algo que não lhe agrade e gastar dinheiro.

Ganhos: Sentir-se seguro da sua escolha de carreira.

Proposta de valor:

Produtos e serviços: O aplicativo vai dar o direcionamento assertivo de carreira, vai mostrar de forma prática como é determinada profissão, instruindo o futuro universitário a entender se a profissão que ele escolheu faz parte do seu perfil.

Aliviam as dores: Sana as dúvidas, não deixa inseguro.

Criadores de ganho: Gera confiança e orientação de carreira.

Proposta de Valor



Perfil do Cliente



9. CANVA

O modelo de negócio Canvas BMG é uma ferramenta utilizada especificamente para orientar a ideia de soluções a elaborar um plano de negócio atingível. É uma metodologia extremamente simples e clara organizada em quadros para serem preenchidos através de um *Brainstorm* e deixando claras as possíveis variáveis de sucesso e fracasso de um negócio.

Utilizando este conjunto de ferramentas, foi elaborado o quadro abaixo, empregando os nove quadrantes e relacionando entre as principais áreas do negócio, sendo eles: cliente, oferta, infraestrutura e receita financeira.



9.1 CUSTOS E RECEITAS

9.1.1 CUSTOS

Baseando-se no modelo de negócio e CANVAS estruturado, estima-se a utilização da seguinte equipe:

Cargo	Quantidade	Valor Hora	Total por Hora
Gerente de Produto	1	R\$ 500,00	R\$ 500,00
Desenvolvedores	2	R\$ 400,00	R\$ 800,00
Designer	1	R\$ 400,00	R\$ 400,00
Desenvolvedor BD	1	R\$ 400,00	R\$ 400,00
Total			R\$ 2.100,00

Gerente de Projeto: Responsável que manterá todos informados e seguindo o cronograma elaborado para a entrega do projeto. Tem foco especificamente em orientar a equipe para desenvolver os recursos necessários para entrega do projeto;

Desenvolvedores: Focados na parte de programação full stack, front end e back end. Originará e otimizará todo o código de implementação e funcionamento correto da solução;

Designer: Focado na criação dos materiais gráficos que serão utilizados na plataforma, além de guia para manter toda a identidade da plataforma de acordo com os conceitos fornecidos;

Desenvolvedor Banco de Dados: Focado na programação e conexão da plataforma com o servidor em nuvem a ser utilizado, mantendo esses dados seguros e controlando o tráfego de informação da plataforma;

Com base nessa equipe informada, estima-se um tempo de programação de 200 horas para a entrega da versão alfa, com todo o funcionamento correto da plataforma, sem bugs e aprovados em todos os testes de qualidade de desenvolvimento do mesmo;

Desta forma, o valor total do investimento para desenvolvimento do projeto fica de R\$420.000 para disponibilização no mercado.

Após o lançamento da plataforma, é necessário manter um custo de hospedagem em um servidor na nuvem, para que todos consigam acessar de qualquer sistema. O custo é baseado na quantidade de usuários somado do valor fixo de utilização do servidor escolhido. Utilizando como estimativa a quantidade de 100.000 usuários ativos na plataforma, o custo de manutenção é:

Custo Fixo do Servidor por mês	U\$D 150
Custo Variável por 50GB utilizado	U\$D 23
Armazenamento para 100.000 usuários	700GB
Valor Total de Armazenamento	U\$D 472

Além do custo de estrutura para alocação da plataforma na nuvem, estipulamos os demais custos por ano:

1. Armazenamento na nuvem:

$U\$D 472 \times R\$5,68$ (valor do dólar 02/11) = $R\$2680,82 \times 12 = R\$32.169,84$ por ano.

2. Custo de manutenção da plataforma e correção dos bugs pelo desenvolvedor:

$R\$400 \times 20 \text{ HORAS MENSAS} \times 12 \text{ MESES} = R\96000 por ano

3. Custo de investimento em marketing

$R\$3000 \times 12 = R\360.000 por ano

4. Custos Totais por ano:

$360.000 + 32.169,84 + 96.000 = R\$488.169,84$

5. Custos por usuário por ano:

$R\$488.169,84 / 100.000 = R\$4,88$

9.1.2 FORMAÇÃO DE PREÇO

Para a formação de preço, utilizamos a metodologia de Markup baseado em custos anuais por usuário, onde:

$$\text{Markup} = 100 / [100 - (DV + DF + LP)]$$

- DV = Percentual das despesas variáveis
- DF = Percentual das despesas fixas
- LP = Percentual de lucro desejado

Utilizamos então os seguintes valores:

DV % Despesas Variáveis	10%
DF % Despesas Fixas	15%
LP % lucro desejado	30%

Temos então o seguinte valor de Markup:

$$\text{Markup} = 100 / [100 - (DV + DF + LP)] = 100 / ([100 - (10 + 15 + 30)]) = 100 / 45 = 2.2$$

Utilizando então a fórmula de formação de preço baseada no custo e com o markup encontrado:

$$\text{Valor em Venda} = \text{Custo Unitário} \times \text{Markup}$$

$$\text{Valor em Venda} = 4,88 \times 2,2$$

$$\text{Valor em Venda} = \text{R\$}10,73$$

10. PROTÓTIPO

O projeto é um aplicativo para celular, foi desenvolvido via Fabapp que é uma ferramenta para criação de aplicativos e sites.

O aplicativo possui várias abas para melhor entendimento e navegação do usuário, nas quais o usuário encontra opções de cursos profissionalizantes, depoimentos de profissionais, vagas e empresas parceiras, dessa forma o aplicativo fica interativo e de fácil manuseio.

Abaixo segue o link do protótipo:

https://galeria.fabricadeaplicativos.com.br/o_que_quero_ser_quando_crescer

11. CONCLUSÃO

O aplicativo “O que quero ser quando crescer?” supre uma grande necessidade atual, a de adaptabilidade de estudos e escolhas profissionais. Em meio a um gigantesco caos de possibilidades, mudanças e escolhas, ele auxilia com precisão e segurança decisões que não podem ser resolvidas de maneira imprecisa. Todos são leigos quando se trata de começar uma nova profissão ou escolha de estudos, e isso é extremamente complicado, pois só quando se chega a um nível profissional que a experiência indica realmente como o ofício funciona, podendo vir a perceber que a escolha foi errada tardiamente. A plataforma existe para auxiliar justamente nesse quesito, demonstrando a realidade das escolhas desde ferramentas indispensáveis que são utilizadas no dia-a-dia do profissional e podem ser uma barreira futuramente, até possibilidades extremamente distintas para uma mesma profissão.

Jovens que estão no ensino fundamental e médio, podem começar a dominar muito cedo uma habilidade que têm potencial de ser um diferencial na contratação antes mesmo de se formar, bem como essas próprias competências podem permitir mudanças de escolhas e aumento no leque de possibilidades de acordo com o perfil, tornando-se um profissional especialista e altamente segmentado.

Hoje em dia, as profissões estão cada vez mais voláteis e o conhecimento prático é cada vez mais importante para a adaptabilidade no mercado de trabalho. Aliar a capacitação técnica com utensílios e meios corretos agregados a Learnability é o diferencial que o mercado procura, pois cada vez mais as contratações apenas por diploma estão sendo descartadas, as empresas querem profissionais que resolvem problemas e estão dispostas a pagar por isso.

Por este motivo a plataforma também conta com oportunidades direcionadas dentro daquilo que é melhor para o cliente. Para empresas, os profissionais mais capacitados do mercado, tal como profissionais iniciantes para vagas de estágio podem ser encontrados. Todos esses trabalhadores estarão em categorias listadas de uma a cinco estrelas, de acordo com o informe e teste dos mesmos, em relação ao perfil e valor de contratação em procura.

O programa poderá ser baixado em todas as plataformas Android, IOS ou aberto diretamente na web. Muitos ainda terão o programa diretamente em nossas empresas parceiras auxiliando a jornada de crescimento de estudo e profissional. Ele é a segurança que todos precisam na hora de confrontar o seu destino universitário e profissional, trazendo a prudência certa que não une só gostos e aptidões, mas habilidades reais, capacidade e vivência daquilo que pode ser melhor para cada pessoa como um indivíduo, empresas e suas potencialidades singulares.

A maioria dos testes vocacionais e aplicativos de recursos humanos oferecem um norte de escolhas, mas eles não estão lá se essas escolhas precisam se adaptar ou querem mudar, se o profissional ou empresa querem um novo rumo ou pretendem mudar de segmento. Uma das maiores dúvidas é a respeito de como as habilidades já adquiridas ou mercado conquistado há anos com esforço e dedicação podem ser reaproveitadas em uma nova profissão, estudo ou companhia, como potencializar esse crescimento para que ele possa oferecer um retorno melhor no mercado, preenchendo as vagas com maior demanda e oferta salarial satisfatória, com qualidade profissional acima da média, com trabalhadores que produzem mais, pois sabem o que devem melhorar e empresas que pagam mais, pois agora lucram mais com funcionários que realmente resolvem os problemas que elas detêm.

O modelo de negócios da empresa “O que quero ser quando crescer?” possui atividades com coachings de carreira, e psicólogos especializados em orientação e reorientação profissional trabalhando junto com os desenvolvedores software e empresas líderes de mercado para a melhor diretriz resolutiva pessoal e profissional. Só no aplicativo você encontra aulas práticas, análise de perfil e aproveitamento de habilidades individuais, facilidade de navegação e segurança, oportunidades direcionadas com vagas de cursos e empregos exclusivas, orientação em decisões difíceis, mentorias particulares selecionadas e gratuitas, eventos, networking, comunidade e conteúdo selecionado. E o melhor de tudo é que desde a opção gratuita a qualidade é garantida, expandido para as versões pagas um conteúdo muito acima do valor cobrado. O objetivo da atividade da organização é retirar totalmente o aspecto

leigo das escolhas, capacitando pessoas e empresas em suas possibilidades com uma bagagem de anos de experiência em apenas um clique.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Palese, E. Zygmunt Bauman. **Individual and society in the liquid modernity.** *SpringerPlus* 2, 191 (2013). <https://doi.org/10.1186/2193-1801-2-191>. Acessado em: 12 de agosto de 2021.
- <https://www.unifor.br/web/melhor-profissao/que-profissao-devo-escolher-especialista-da-8-dicas-para-seu-futuro-trabalho-e-carreira>
- Lybrary Leeds. **The Papers of Janina and Zygmunt Bauman.** Disponível em <https://library.leeds.ac.uk/special-collections/collection/2581> Acessado em: 12 de agosto de 2021.
- Qerol, R. **Zygmunt Bauman: “Social media are a trap”:** he Polish-born sociologist is skeptical about the possibility
- **es for political change.** El Pais , 2016. Disponível em: https://english.elpais.com/elpais/2016/01/19/inenglish/1453208692_424660.html Acessado em: 12 de agosto de 2021.
- Crescimentum. **DE VUCA A BANI: ENTENDA DE UMA VEZ POR TODAS O NOVO CONCEITO!**. Crescimentum, 2019. Disponível em: <https://crescimentum.com.br/de-vuca-a-bani-entenda-o-novo-conceito/>. Acessado em: 13 de agosto de 2021.
- Harvard. **how to change careers: 5 tips from a career adviser.** Disponível em: <https://ocs.fas.harvard.edu/files/ocs/files/transcript-hes-career-change.pdf>. Acessado em: 13 de agosto de 2021
- Clark, D. **Change Your Career Without Having to Start All Over Again.** Harvard Business Review, 2016. Disponível em: <https://hbr.org/2016/05/change-your-career-without-having-to-start-all-over-again>. Acessado em: 13 de agosto de 2021
- Kassab, M. **It’s Never too Late to Change Careers.** Professional Development Harvard Division of Continuing Education, 2017. Disponível em: <https://professional.dce.harvard.edu/blog/its-never-too-late-to-change-careers/>. Acessado em: 22 de agosto de 2021.
- Helmuth, L. **5 Tips for Changing Careers.** Harvard Extension School, 2015. Disponível em: <https://extension.harvard.edu/blog/5-tips-for-changing-careers/>. Acessado em: 22 de agosto de 2021

- Yousafzai, M; Karnal, L et al. **CERTIFICAÇÃO EM LIDERANÇA, CAPACIDADE DE APRENDER E RESILIÊNCIA**. PUC-RS. Disponível em: [https://f.hubspotusercontent20.net/hubfs/2339975/Livro%20do%20Curso%20-%20Liderança%2C%20Capacidade%20de%20Aprender%20e%20Resiliência%20\(M+K+F\).pdf](https://f.hubspotusercontent20.net/hubfs/2339975/Livro%20do%20Curso%20-%20Liderança%2C%20Capacidade%20de%20Aprender%20e%20Resiliência%20(M+K+F).pdf). Acessado em: 03 de agosto de 2021.
- MJV Team. **Do mundo VUCA ao mundo BANI: entenda a relação e como sua empresa pode se preparar**. MJV Innovation. Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/mundo-vuca-e-mundo-bani/>. Acessado em: 22 de agosto de 2021.
- Menvie. **Mundo BANI: Conheça o conceito e esteja preparado para ele**. Menvie, 2020. Disponível em: <https://menvie.com.br/mundo-bani/>. Acessado em 22 de agosto de 2021.
- Fabruzzi, R. **“Learnability” — por que você deve continuar aprendendo sempre**. Beliive, 2019. Disponível em: <https://medium.com/@beliive/learnability-por-que-você-deve-continuar-aprendendo-sempre-bc410a7c562>. Acessado em 22 de agosto de 2021.
- Pace, Ana. **A capacidade de aprendizado ou learnability é um diferencial competitivo**. Learning SG, 2021. Disponível em: <https://www.learningsg.com/a-capacidade-de-aprendizado-ou-learnability-e-um-diferencial-competitivo/>. Acessado em 22 de agosto de 2021.
- Estúdio NSC. **Learnability: entenda a habilidade mais exigida pelo mundo do trabalho hoje**. NSC Total, 2020. Disponível em: <https://www.nsctotal.com.br/noticias/learnability-entenda-a-habilidade-mais-exigida-pelo-mundo-do-trabalho-hoje>. Acessado em 22 de agosto de 2021.
- Joyce, Alita. **How to Measure Learnability of a User Interface**. NN Group, 2019. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/measure-learnability/>. Acessado em 22 de agosto de 2021.
- Bersin, J.; Zao-Sanders, M. **Making Learning a Part of Everyday Work**. Harvard Business School, 2019. Disponível em: <https://hbr.org/2019/02/making-learning-a-part-of-everyday-work>. Acessado em 22 de agosto de 2021.

- Andersen, Erika. **Learning to Learn**. Harvard Business School, 2016. Disponível em: <https://hbr.org/2016/03/learning-to-learn>. Acessado em 22 de agosto de 2021.
- Cascio, J. **Facing the Age of Chaos**. Medium, 2020. Disponível em: <https://medium.com/@cascio/facing-the-age-of-chaos-b00687b1f51d>. Acessado em 22 de agosto de 2021.